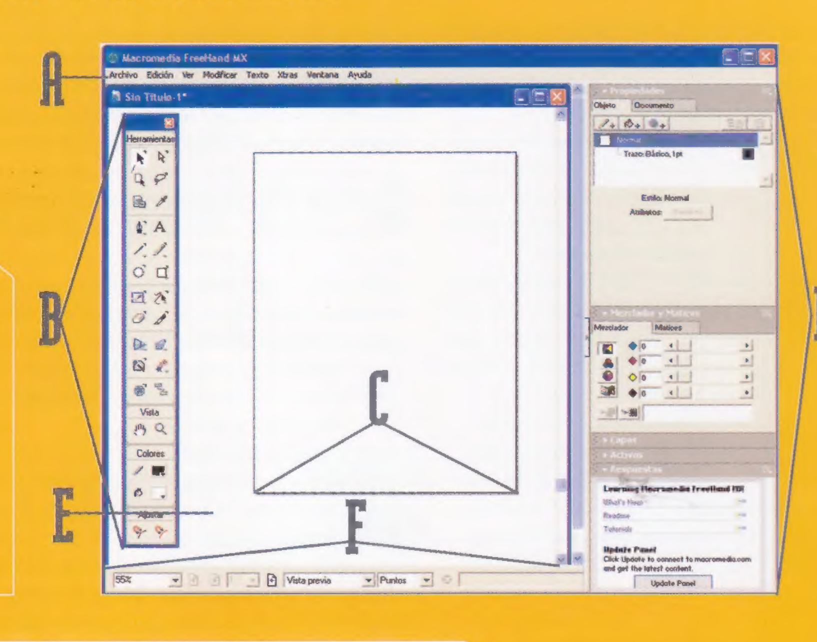
Freehand MX 11.0 ► MACROMEDIA

Solución orientada a la publicación y el dibujo vectorial en diversos medios. Es parte importante de la propuesta de una interfase coherente entre los diferentes productos miembros de la suite MX de Macromedia.

- A. Menú de Comandos.
- B. Barra de Herramientas.
- C. Página.
- D. Paneles.
- E. Área de trabajo.
- F. Barra de Herramientas Estado.



► La ventana del documento contiene el área de trabajo (hasta 222 x 222 pulgadas), y una o más páginas (hasta 520 páginas de tamaño carta). Los objetos que se colocan dentro de la página son los que se van ha imprimir con el comando Imprimir. Los que se colocan en el área de trabajo fuera de los límites de la página, deben imprimirse con la función Área de Salida, si se desean imprimir.

►►► NUEVAS MEJORAS

► Flujo de Trabajo

►► Agrupamiento de paneles: Esta opción permite agrupar los paneles en el borde derecho de la ventana de la aplicación. Estos grupos de paneles son personalizables y pueden desplazarse, separarse, o combinarse entre ellos.

►► Panel Respuestas: Proporciona un acceso rápido a tutoriales, lecciones, notas técnicas y otros, directamente desde la aplicación.

►► Botón Añadir Página: Se encuentra en la parte inferior de la ventana de la aplicación, y permite la adición de una nueva página en el documento, de una manera más sencilla.

► Opciones de Diseño mejorado

►► Efectos automáticos de vectores. Funcionan de forma similar al resto de las funciones de manipulación de FreeHand, excepto que actúan como propiedades del objeto en el que se aplican, y no modifican al propio objeto.

►► Trazos y rellenos múltiples: Se puede aplicar más de un trazo o relleno a un objeto.

►► Efectos "ráster" y de transparencia automática: Funcionan de forma similar a los que están presentes en las aplicaciones de edición de fotografías como Fireworks, y actúan como propiedades del objeto en el que se aplican sin modificar al propio objeto. Los efectos de transparencia permiten que un relleno o trazo (o partes de los mismos) aparezca como transparente o semiopaco.

► Productividad

►► Panel Objeto: Permite inspeccionar y cambiar las propiedades de los objetos y textos seleccionados, desde un solo panel centralizado.

►► Canales alfa: Muestra e importa los canales alfa de los archivos de mapa de bits. Soporta los formatos de imágenes de 32 bits.

►► Área de Salida: Se puede asignar un área de una página, o una serie de páginas, para la salida a impresión, o para la exportación a otros formatos de archivos.

► Animación

►► Efectos de animación: Se puede construir efectos de animación de marco a marco, tales como secuencias, estructuras, gotas y rastros.

►► Versión a capas: Permite crear animaciones sin una línea de tiempo, tan solo utilizando capas como una serie de marcos.

► Efectos

►► Nuevos patrones de relleno y degradados: Se han añadido nuevos estilos gráficos, entre los que se incluyen los rellenos rectangulares y cónicos.

►► Mejoras de los pinceles: El atributo Esquinas Redondeadas, proporciona a los trazados pincelados un aspecto más fluido y natural.

►► Trazo caligráfico: Permite crear bellos trazos caligráficos como parte de los objetos de vectores.

NUEVAS MEJORAS

- **Diseño y producción multipágina**

Páginas Maestras: Permite mantener una consistencia a través de elementos comunes, logrando acelerar el flujo de trabajo del diseño y la producción.

Ambiente Multipágina: Favorece la administración intuitiva de las páginas, dinamizando la producción.

Herramienta de Conectores de Líneas: Facilita la asignación de relaciones dinámicas entre objetos, para la creación de flujos de datos, mapa de sitios web.

Herramienta Acción: Permite arrastrar y soltar comandos complejos de navegación Flash ActionScript entre objetos, símbolos y páginas.

- **Integración con otros programas de Macromedia MX**

Fireworks MX: Se puede lanzar Macromedia Fireworks desde Freehand MX para editar los archivos de mapa de bits. También se puede importar los archivos Fireworks MX PNG, y mantener la opción de edición de los objetos, textos y efectos de movimiento.

Flash MX: Es posible importar, colocar, previsualizar y reexportar los archivos SWF en un documento de Freehand MX. También se puede lanzar dicha aplicación desde Freehand MX.

- **Herramientas de Diseño intuitivo**

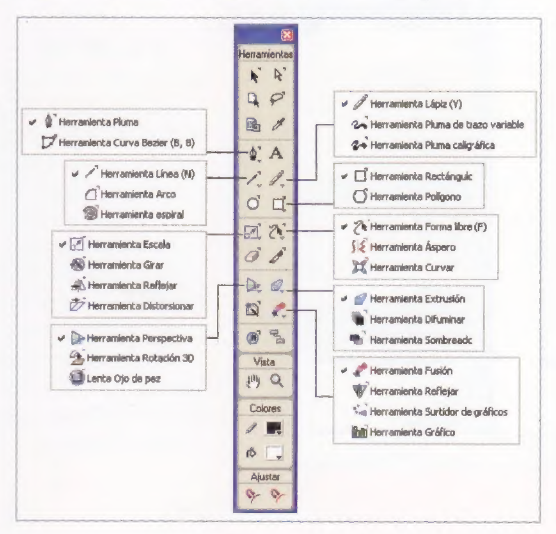
Herramienta Extrusión: Se pueden crear efectos de extrusión 3D a objetos, manteniendo la opción de edición de la figura original.

Herramienta Borrador: Permite borrar partes de objetos vectoriales, así como se hace en una aplicación de edición de imágenes.

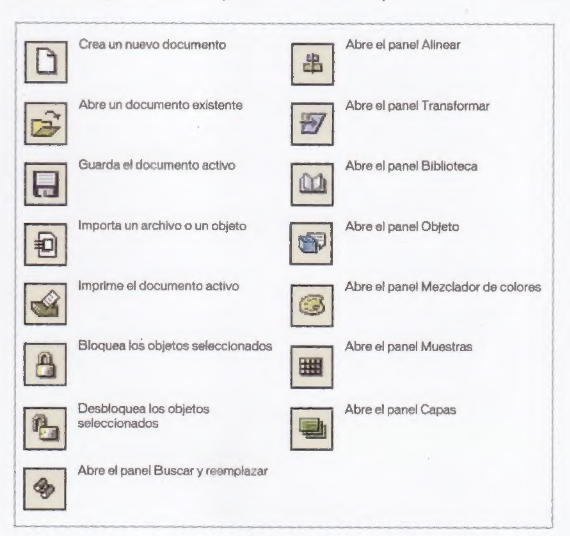
Herramienta Degradado: Simplifica la creación de degradados a señalar, y arrastra una línea entre dos objetos o formas.

ENTORNO DE TRABAJO

Panel de Herramientas: Contiene las herramientas que permiten seleccionar (directa o indirecta), dibujar y editar los objetos en sus distintas formas;.aplicar color a los rellenos y contornos, así como crear textos. Se pueden distinguir 4 secciones: Herramientas, Vista, Colores y Ajustar.



Barra de Herramientas Principal: Contiene los comandos básicos para iniciar un nuevo proyecto. Desde la Barra de Herramientas Principal se pueden abrir archivos, y tener un rápido acceso a los paneles más utilizados.



Barra de Herramienta Estado: Aparece sobre el fondo inferior de la ventana de documento, e incluye el botón para añadir páginas y los botones para seleccionar la página deseada. También cuenta con los menús emergentes para el aumento o reducción de la visualización de la página, la vista de página, el modo de dibujo y las unidades de medida.

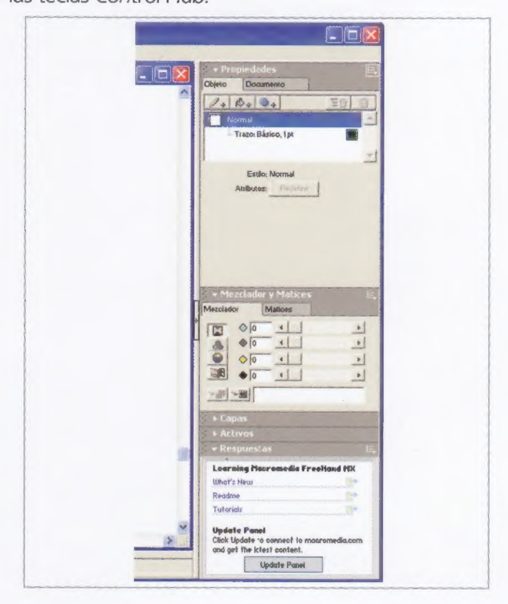


Paneles: La distribución predeterminada de los paneles se sitúa al borde derecho de la ventana de la aplicación. Éstos se mantienen acoplados y agrupados de forma predeterminada de la siguiente manera:

- Propiedades: Objeto y Documento
- Activos: Muestras, Estilos y Biblioteca
- Mezclador y Matices
- Alinear y Transformar
- Buscar y reemplazar y Seleccionar

Los paneles Medios Tonos, Capas, Respuestas y Navegación no se encuentran agrupados por defecto.

Para abrir un Panel, seleccione el panel deseado del menú *Ventana*. Para ampliar o contraer un panel, haga clic sobre el nombre del grupo de paneles o la flecha de ampliación que se encuentra debajo del mismo. Para activar un panel en un grupo de paneles, haga clic sobre el nombre o ícono del panel deseado. Para cambiar entre grupos de paneles abiertos y flotantes, basta con presionar las teclas *Control+Tab*.



▶▶▶ TRABAJANDO CON DOCUMENTOS Y PÁGINAS

En Freehand puede trabajar con documentos de una o más páginas y se puede trabajar con todos los documentos que se desee, dependiendo solo del límite de memoria que se tenga instalada.

▶ Para crear un nuevo documento, se puede seleccionar *Archivo•Nuevo*, o hacer clic sobre el ícono *Nuevo* de la barra de herramientas *Principal.* Freehand MX permite no solo abrir archivos propios, sino que se puede trabajar con archivos de Adobe Illustrator y Corel Draw. Para facilitar el acceso a los archivos abiertos últimamente, se puede utilizar el menú *Archivo•Abrir reciente*, donde se almacenan los últimos cuatro documentos guardados.

▶ **Añadiendo Páginas:** Para añadir una nueva página a un documento, se puede utilizar el panel *Documento* arrastrando las miniaturas de página en el panel. En el, se pueden definir los atributos de la página como son, tamaño, orientación, sangrado, o resolución de destino o salida. Otras formas de añadir páginas al documento son:

- ▶▶ Desde el menú *Opciones* del panel *Documento*, seleccione *Añadir Páginas*.
- ▶▶ Utilizar el botón *Añadir Página* desde la ventana del documento haciendo clic sobre el ícono.
- ▶▶ Seleccionar la herramienta *Página* en el panel de *Herramientas*, y arrastrar la página manteniendo presionada la tecla *Alt.*

▶ **Seleccionando Páginas:** Se puede seleccionar una página, de una de las siguientes maneras:

- ▶▶ Haciendo clic sobre la herramienta *Página* del panel de *Herramientas*, y en una sola página en el área de trabajo.
- ▶▶ Haciendo clic sobre la miniatura de página en el panel *Documento.*
- ▶▶ Seleccionando el número de página deseado del menú emergente Ir a la Página de la barra de Estado, o escribiendo el número de página en el cuadro de texto.
- ▶▶ Haciendo clic en el botón selector de página de la barra de estado.
- ▶▶ Haciendo clic sobre la página con cualquier herramienta en la ventana de documento.

▶ **Duplicando una página:** Teniendo la página seleccionada, realice alguna de las siguientes acciones:

- ▶▶ Haga clic en el control del menú *Opciones* del panel de *Documento*, y seleccione la opción *Duplicar*.
- ▶▶ Con la herramienta *Página*, arrastre la página en el espacio de trabajo manteniendo presionada la tecla *Alt.*

▶ **Eliminado una página:** Teniendo seleccionada la página, realice alguna de las siguientes acciones:

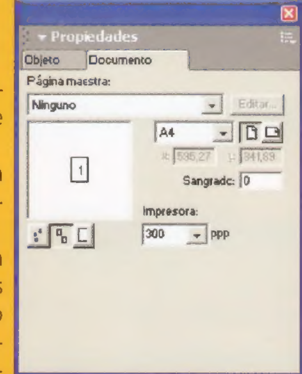
- ▶▶ Presione la tecla *Suprimir.*
- ▶▶ Haga clic sobre el control del menú opciones del panel *Documento*, y seleccione *Quitar*.

▶ **Para desplazar una página:**
Con su contenido dentro del área de trabajo:

- ▶▶ Con la herramienta *Página*, seleccione y arrastre la página a la nueva ubicación.
- ▶▶ Seleccione y arrastre la miniatura de la página desde el panel *Documento.*

Sin su contenido dentro del área de trabajo:

- ▶▶ Seleccione la herramienta *Página.*
- ▶▶ Arrastre la página, presionando la tecla *Control.*



▶ **Páginas Maestras:**
Para crear una página maestra:

- ▶▶ Haga clic en el control del menú *Opciones* del panel *Documento*, y seleccione *Nueva Página Maestra.*
- ▶▶ Seleccione *Ventana•Biblioteca*, y haga clic en el control opciones del panel *Biblioteca* y seleccione *Nueva Página Maestra.*

A continuación la nueva página se abre en la ventana de Páginas Maestras y utiliza los valores de tamaño, orientación y sangrado de la página actual. La página actual se convierte automáticamente en Página Secundaria. Una vez que se hayan colocado los elementos deseados, cierre la venta de Páginas Maestras, y los atributos se guardarán con el símbolo de página maestra en la biblioteca. Para convertir una página en Página Maestra:

- ▶▶ Seleccione la página, según se explicó anteriormente.
- ▶▶ Haga clic en el control del menú *Opciones* del panel *Documento*, y selecciones *Convertir en Página Maestra.*

Para aplicar los atributos de una Página Maestra a una secundaria seleccionada, arrastre el ícono de página maestra desde el panel Biblioteca, y suéltelo sobre la página seleccionada.

▶▶▶ CUADRÍCULAS Y GUÍAS



▶ Una cuadrícula o grilla es el conjunto de líneas de puntos verticales y horizontales, que ayudan a alinear objetos, y a ajustar éstos a intersecciones o ubicaciones relativas dentro de la celda de la cuadrícula. No son imprimibles.

▶ Las guías son de manera similar a las cuadrículas, ayudas para la alineación y el posicionamiento de los objetos. No son imprimibles y son de color azul por defecto. Estas se pueden definir donde sea requerido, mediante las reglas de página (arrastrando), o el comando *Editar guías.* Se puede bloquear su posición, y deben ser ubicadas dentro de la página, más no sobre el área de trabajo. Las guías creadas en la página maestra solo pueden ser modificadas o eliminadas desde ella. Para eliminar una guía, basta con arrastrarla fuera de la página.

▶ Para ver u ocultar de forma alterna la cuadrícula o las guías, seleccione *Ver •Cuadrícula / Guías.Mostrar.* Nota: Se puede activar la visualización de las guías desde el panel *Capas*, haciendo clic en la columna de marcas de verificación junto a la capa *Guías.*

▶ Para activar o desactivar el ajuste a la cuadrícula o a las guías, seleccione *Ver•Cuadrícula / Guías.Ajustar a cuadrícula / a guías.*

▶ Para configurar las opciones de la cuadrícula, seleccione *Ver•Cuadrícula.Edición.* Defina el tamaño de la cuadrícula y elija el tipo de ajuste seleccionando o no *Cuadrícula Relativa.* Haga clic en *Aceptar.*

▶ Para cambiar de color a la cuadrícula o guías, presione las teclas *Control+U*, y haga clic en la ficha *Colores.* Haga clic en el cuadro *Guías* o *Color de la Cuadrícula* para seleccionar otro color, y luego haga clic en *Aceptar.*

▸▸▸ USANDO REGLAS

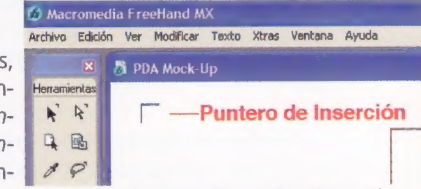
▸ Se puede tener la ayuda de las reglas de página para colocar y medir con exactitud objetos en un documento. La unidad de medida que utilizan las reglas es definida en el menú emergente *Unidades* de la barra de *Estado* en la parte inferior de la ventana de documento. Para mostrar u ocultar las reglas de manera alterna, selecciones *Ver•Reglas de Página•Mostrar*. Las marcas grandes indican la unidad de medida (cm), y las pequeñas el incremento (milímetros). Es posible personalizar las medidas desde *Ver•Reglas* de página.*Edición*.

▸▸▸ VINCULACIÓN VERSUS INCLUSIÓN DE ELEMENTOS GRÁFICOS

▸ Al importar un archivo de mapa de bits o gráficos vectoriales, se puede definir si se vincula o incluye en el documento. Un elemento vinculado es independiente del archivo de Freehand MX, por lo que dicho archivo será de menor tamaño. En el documento se observará solo una previsualización del gráfico, siendo necesario que el vínculo se mantenga al momento de imprimir o exportar la ilustración. Si se edita un gráfico vinculado, este se actualiza automáticamente al abrir el documento.

▸ La inclusión crea un pertenencia al documento de Freehand MX, lo cual es útil para transportar una ilustración sin romper el vínculo. El archivo ocupará mucho más espacio en el disco. No se recomienda incluir archivos EPS de DCS 1.0, ya que al ser un formato de archivo de separaciones a color, solo se incluirá el archivo de visualización en baja resolución.

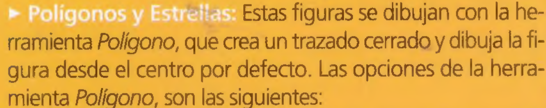
▸ Para vincular un gráfico revisando las preferencias de importación: Presione las teclas *Control+U* y haga clic en la ficha *Importar*. No seleccione las opciones Incluir imágenes y archivos EPS al importar, ni Convertir archivos EPS editables al importar. Haga clic en *Aceptar*. Seleccione *Archivo•Importar*, y ubique el gráfico a importar. Haga clic en el nombre del archivo, y ubique el puntero de importación en el punto donde deberá aparecer la esquina superior izquierda del gráfico. Haga clic para colocar el gráfico con su tamaño al 100%, o puede arrastrar el puntero para crear un recuadro de selección.



▸ Para incluir siempre los gráficos, modificando las preferencias de importación: Presione las teclas *Control+U* y haga clic en la ficha *Importar*. Seleccione las opciones Incluir imágenes y archivos EPS al importar. No seleccione la opción *Convertir archivos EPS editables al importar*. Haga clic en *Aceptar*.

▸ Administrando los vínculos: Cada vez que se vincula o incluye un gráfico, la aplicación registra el nombre del archivo y su ubicación. Cuando se abre, exporta o imprime una ilustración que contenga un vínculo, Freehand MX buscará el gráfico vinculado por el nombre de archivo. Este registro se administra desde el cuadro de diálogo *Edición•Vínculos*. La lista de los archivos gráficos importados en el documento, mostrará en cursiva los vínculos perdidos. La columna *Clase* señala el formato de la imagen (tif, eps, SWF, etc.). La columna *Tamaño* muestra la cantidad de espacio de disco que ocupa, mientras que la columna *Página*, muestra el número de página en la que aparece la esquina superior izquierda de la imagen.

▸▸▸ DIBUJO



▸ **Trazados y Puntos:** Las principales características de los trazados son:

▸▸ Trazado abierto, con puntos finales no conectados.

▸▸ Trazado cerrado, con el mismo punto inicial y final.

▸▸ Pueden tener un contorno de uno o varios trazados de distinta anchura.

▸▸ Pueden rellenarse con colores, degradados y patrones (vectoriales y de mapas de bits), o rellenos en mosaico.

▸▸ Pueden contener hasta 32 mil puntos.

▸▸ Pueden ir en ambos sentidos de las agujas del reloj. Las herramientas *Rectángulo*, *Polígono* y *Elipse* siempre dibujan en el sentido de las agujas del reloj; mientras que la herramienta *Línea*, la dirección del trazado se establece mientras se dibuja. De forma similar ocurre con las herramientas *Pluma* y *Curva Bezier*, en las cuales el orden de colocación de los puntos, establece la dirección del trazado.

Los tipos de puntos ancla de un trazado, permiten la edición de líneas y curvas mediante el ajuste de sus selectores. Los tipos de puntos ancla, son:

▸▸ Punto de vértice (cuadrados): Aparece cuando se traza un segmento recto y sus selectores se encuentran retraídos.

▸▸ Punto de curva (círculo): Aparece cuando se dibuja un trazado curvo, y sus selectores se mueven juntos y se encuentran extendidos.

▸▸ Puntos conectores (triángulos): Permiten una transición suave entre un segmento recto y uno curvo. Sus selectores pueden estar extendidos o retraídos, dependiendo del tipo de segmento adyacente.

▸ **Rectángulos y elipses:** Las formas básicas de dibujo son los rectángulos y elipses, las que se pueden dibujar arrastrando el mouse con una de estas herramientas. Estas son objetos agrupados, que al desagruparse se convierten en un trazado. Se puede editar con precisión la curvaturas de las esquinas de las figuras rectangulares, mediante el panel *Objeto*, o mediante la herramienta *Subseleccionar* se puede arrastrar los selectores de radio de un rectángulo.

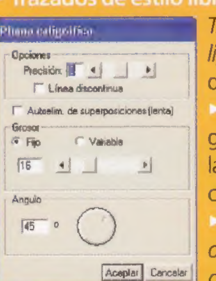


▸ **Polígonos y Estrellas:** Estas figuras se dibujan con la herramienta *Polígono*, que crea un trazado cerrado y dibuja la figura desde el centro por defecto. Las opciones de la herramienta *Polígono*, son las siguientes:

▸▸Número de lados (3 – 360): Los valores superiores a 20 crean una objeto casi redondo.

▸▸ Ángulo de los puntos (caso de Estrella): Permite escoger entre los modos Automático o Manual.

▸ **Trazados de estilo libre:** Las herramientas *Lápiz*, *Pluma de Trazo Variable* (semejante a una pincelada) y *Pluma Caligráfica*, se utilizan para crear trazados de estilo libre que sigan los movimientos de la mano.



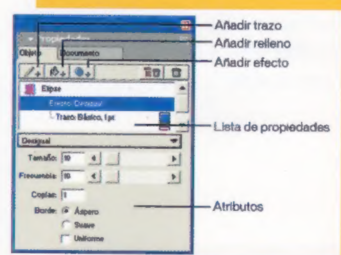
▸▸Para definir las opciones de la herramienta *Lápiz*, haga doble clic sobre la herramienta *Lápiz*. Seleccione las opciones de *Precisión* y *Línea Discontinuas*. Haga clic en *Aceptar*.

▸▸ Para definir las opciones de la herramienta *Pluma de Trazo*: Haga doble clic sobre la herramienta *Pluma de Trazo*. Seleccione las opciones de *Precisión* y *Línea Discontinuas*, *Auto eliminar de Superposiciones* (elimina los segmentos innecesarios y crea un trazado compuesto), *Grosor*. Haga clic en *Aceptar*.

▸▸ Para definir las opciones de la herramienta *Pluma Caligráfica*: Haga doble clic sobre la herramienta *Pluma Caligráfica*. Seleccione las opciones de *Precisión* y *Línea Discontinuas*, *Auto eliminar de Superposiciones* (elimina los segmentos innecesarios y crea un trazado compuesto), *Grosor*, *Ángulo* (0 – 360 grados). Haga clic en *Aceptar*.

Para todos los casos los valores de precisión van de 1 a 10, donde un valor alto conserva las variaciones más pequeñas al dibujar, y los valores bajos suavizan el trazado); y en el caso de grosor 1-72 puntos medidos desde la línea central.

NUEVAS MEJORAS



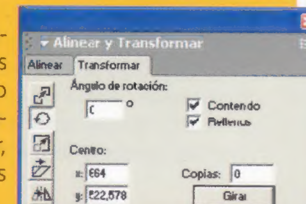
▸ **Panel Objeto:** Se pueden manipular los objetos de distintas maneras, pero la principal es mediante el uso del *Panel Objeto*. Este panel varía según el objeto seleccionado, y facilita visualizar y cambiar las propiedades del mismo. Cada tipo de objeto tiene diferentes propiedades. Para mostrar u ocultar el panel *Objeto*, seleccione *Ventana•Objeto*.

La lista de propiedades se encuentra en la parte superior del panel. Los atributos, aparecen en la mitad inferior y cambia en función de la propiedad seleccionada. Se pueden añadir y eliminar propiedades como rellenos, trazos y efectos, mediante el uso de unos botones ubicados sobre la lista de *Propiedades*.

▸ **Seleccionando objetos:** Las herramientas *Puntero*, *Subseleccionar* y *Lazo* son utilizadas para la selección de objetos. También se pueden seleccionar objetos o puntos arrastrando un recuadro de selección rectangular (herramientas Puntero y Subseleccionar), o un recuadro de selección de forma libre (herramienta Lazo).

Herramienta Escala
Herramienta Girar
Herramienta Reflejar
Herramienta Distorsionar

▸ **Ocultando y Bloqueando Objetos:** Para ocultar los objetos seleccionados, seleccione *Ver•Ocultar Selección*. Para mostrar los objetos ocultos, seleccione *Ver•Mostrar todos*. Para bloquear los objetos seleccionados, seleccione *Modificar•Bloquear*, o haga clic en el botón bloquear de la barra de herramientas *Principal*. Para desbloquear un objeto seleccionado, seleccione *Modificar•Desbloquear*, o haga clic en el botón *Desbloquear* de la barra de herramientas *Principal*.



▸ **Trasformación de Objetos:** Los objetos o puntos pueden transformarse mediante las diferentes opciones de variación en su rotación, tamaño (escalar), inclinación, reflejo y desplazamiento; mediante las herramientas de transformación (Rotar, Escalar, Girar, Reflejar, Distorsionar), los selectores de transformación, o el panel Transformación.

APLICANDO COLOR

▸ Es posible añadir, eliminar o modificar colores aplicados a un objeto y que pueden pertenecer a diferentes modelos de color, sin importar el destino de la ilustración (imprenta, pantalla o ambas). También se pueden importar y exportar paletas y configuraciones de colores para usarse en otras aplicaciones.

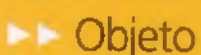
Para aplicar colores a trazos y rellenos, basta con arrastrar las muestras de color desde los siguientes paneles:

▸▸ Mezclador de Colores: Permite definir colores, ajustar el brillo y saturación, y elegir colores en el cuadro de diálogo *Color del Sistema*. Se pueden elegir cuatro modelos de color, así como añadir colores a la lista de colores del panel *Muestras* (arrastrando).

▸▸ Paletas de color emergentes: Del panel Herramientas.

▸▸ Matices: Son versiones sutiles de un color, y son creados especificando un porcentaje del color original.

▸▸ Muestras: Permite almacenar colores, editarlos y cambiar de nombres o espacios de color. Se pueden importar y exportar bibliotecas de color personalizados. Dispone de tres selectores: Relleno, Trazo y Ambos.

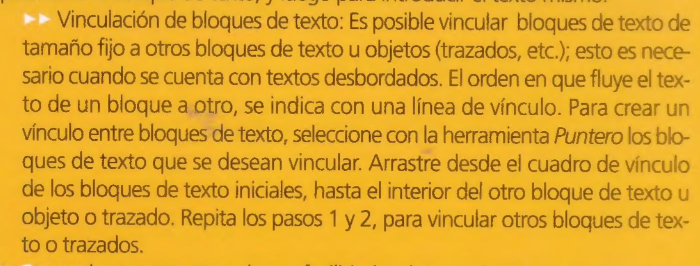


▸▸ Objeto

▸ **Tintas Especiales:** Es una tinta especial, previamente mezclada que se utiliza con, o en reemplazo de, las tintas CMYK, y requieren el uso de una plancha de impresión propia.

Para añadir colores desde una biblioteca de colores, haga clic en el control del menú *Opciones* del panel *Muestras*. Elija una biblioteca de menú emergente *Opciones*, de las bibliotecas ubicadas dentro de la carpeta *Colores* de la aplicación Freehand MX. Para bibliotecas de color ubicadas fuera de dicha carpeta, seleccione *Importar*. En el cuadro de diálogo *Biblioteca*, elija los colores que se desean añadir al panel *Muestras*. Mantenga presionada la tecla *Ctrl*, y haga clic para añadir más de un color. Haga clic en *Aceptar*.

▸ **Textos:** Todo texto insertado en un documento de Freehand MX, se ubica dentro de un bloque de texto. Se puede controlar las especificaciones de la tipografía, y aplicar colores al relleno y contorno del texto o bloques de texto. Se utiliza la herramienta de *Texto* para crear el bloque de texto, y luego para introducir el texto mismo.



▸▸ Vinculación de bloques de texto: Es posible vincular bloques de texto de tamaño fijo a otros bloques de texto u objetos (trazados, etc.); esto es necesario cuando se cuenta con textos desbordados. El orden en que fluye el texto de un bloque a otro, se indica con una línea de vínculo. Para crear un vínculo entre bloques de texto, seleccione con la herramienta *Puntero* los bloques de texto que se desean vincular. Arrastre desde el cuadro de vínculo de los bloques de texto iniciales, hasta el interior del otro bloque de texto u objeto o trazado. Repita los pasos 1 y 2, para vincular otros bloques de texto o trazados.

▸ **Capas:** Las capas proporcionan facilidad en la organización de las ilustraciones, dividiendo en planos sencillos, de forma similar a dibujar con papeles transparentes superpuestos.

Se crean tres capas por defecto: Primer Plano, Guías y Fondo. Una capa puede contener varios objetos, y estos solo pueden editarse en capas visibles y desbloqueadas. Para ver el panel Capas, haga clic en el botón *Capas* de la barra de herramientas *Principal*. Seleccione *Ventana•Capas*.

IMPRESIÓN

▸ Es posible seleccionar diferentes opciones de impresión en función al dispositivo de salida elegido. Es posible la previsualización en pantalla, así como aplicar opciones de preimpresión, como las separaciones de color, imprimir solo los objetos o capas especificadas, generar un informe del documentó, entro otras.

Para imprimir un documento:

▸▸ Seleccione *Archivo•Imprimir*, que desplegará un cuadro de diálogo.

▸▸ Seleccione una impresora del menú emergente *Impresora*.

▸▸ Seleccione las páginas a imprimir (intervalo)

▸▸ Seleccione *Objetos seleccionados*, para imprimir solo los objetos seleccionados.

▸▸ Señale la cantidad de copias.

▸▸ Seleccione *Composición*, para imprimir la totalidad de colores presentes en la página.

▸▸ Si se desea imprimir separaciones de color, elija *Por Separación*.

▸▸ Puede asignar opciones preconfiguradas de preimpresión, eligiendo el menú emergente *Configuración de Impresión*.

▸▸ Elija el archivo PPD (Descripción de Impresora PostScript) adecuado para el dispositivo de salida.

▸▸ Señale el tamaño del documento, o la opción de *Uniforme*, *Variable*, *Ajustarse al papel*, si el tamaño varía.

▸▸ Seleccione *Mosaico* para imprimir un documento grande en hojas independientes y pequeñas. Puede seleccionar *Mosaico Manual* o *Automático*.

▸▸ ▸ Haga clic en *Aceptar* para iniciar la impresión.

ATAJOS DE TECLADO

MENÚ ARCHIVO

FUNCIÓN	TECLAS	DESCRIPCIÓN	FUNCIÓN	TECLAS	DESCRIPCIÓN
Nuevo	Ctrl + N	*Crea un nuevo documento o plantilla.*	Abrir	Ctrl + O	*Abre un documento o plantilla existente.*
Grabar	Ctrl + W	*Pide grabar el documento y cierra la ventana activa.*	Grabar como	Shift+ Ctrl + S	*Graba una copia en otro archivo.*
Importar	Ctrl + R	*Importa un archivo de gráficos creado por otra aplicación o en una versión anterior de Freehand.*	Exportar	Shift + Ctrl + R	*Graba el archivo de Freehand MX en un mejor formato para abrirse o importar en otra Aplicación.*
Imprimir	Ctrl + P	*Imprime el documento activo.*	Salir	Ctrl + Q	*Cierra las ventanas abiertas y sale de la aplicación.*

MENÚ EDICIÓN

FUNCIÓN	TECLAS	DESCRIPCIÓN	FUNCIÓN	TECLAS	DESCRIPCIÓN
Deshacer	Ctrl + Z	*Revierte el último comando aplicado.*	Volver a hacer	Ctrl + Y	*Cancela la última acción revertida por Deshacer.*
Cortar	Ctrl + X	*Corta un elemento seleccionado y lo coloca en el Clipboard.*	Copiar	Ctrl + C	*Copia un elemento seleccionado y lo coloca en el Clipboard.*
Insertar	Ctrl + V	*Inserta el contenido del Clipboard en el punto de inserción.*	Insertar Atributos	Alt + Shift + Ctrl + V	*Aplica a los elementos seleccionados los atributos previamente copiados.*
Cortar Contenido	Shift + Ctrl + X	*Retira un objeto insertado dentro de un objeto seleccionado y lo coloca debajo del documento.*	Pegar Dentro	Shift + Ctrl + V	*Inserta un objeto guardo en el Clipboard dentro de uno seleccionado.*
Duplicar	Alt + Ctrl + D	*Crea una copia exacta y la desplaza desde el original.*	Copiar	Shift + Ctrl + D	*Crea un copia exacta y la ubica sobre el original.*
Seleccionar Todo	Ctrl + A	*Selecciona todos los objetos de la página activa.*	Seleccionar Todo en el Doc.	Shift + Ctrl + A	*Selecciona todos los objetos de las capas no bloqueadas y visibles en la página activa.*
Seleccionar Ninguno	Ctrl + D	*Deselecciona todos los objetos previamente seleccionados.*	Encontrar& Reemp Gráfico	Ctrl + F	*Abre el panel Encontrar y Reemplazar Gráfico.*
Preferencias	Ctrl + U	*Realizar cambios a los parámetros del programa para controlar diversas funciones.*			

MENÚ VISTA

FUNCIÓN	TECLAS	DESCRIPCIÓN	FUNCIÓN	TECLAS	DESCRIPCIÓN
Encajar en Selección	Alt + Ctrl + O	*Cambia la vista para que todos los objetos seleccionados se ubique dentro de la ventana de documento.*	Encajar en Página	Shift + Ctrl + W	*Cambia la vista para que la página activa se ubique entera dentro de la ventana de documento.*
Magnificación: 50 %	Ctrl + 5	*Cambia la magnificación hasta el 50%.*	Magnificación: 100 %	Ctrl + 1	*Cambia la magnificación hasta el 100%.*
Magnificación: 200 %	Ctrl + 2	*Cambia la magnificación hasta el 200%.*	Magnificación: 400 %	Ctrl + 4	*Cambia la magnificación hasta el 400%.*
Magnificación: 800 %	Ctrl + 8	*Cambia la magnificación hasta el 800%.*	Modo Línea	Ctrl + K	*Muestra el documento en pantalla tal como se imprimirá.*
Modo Rápido	Shift + Ctrl + K	*Optimiza la pantalla para un redibujo rápido. No afecta los actuales objetos o durante la Impresión.*	Barra de Herramientas	Alt + Ctrl + T	*Muestra o esconde la barra de herramientas.*
Paneles	F4, Alt + Ctrl + H	*Muestra o esconde todos los paneles.*	Reglas: Mostrar	Alt + Ctrl + R	*Muestra o esconde las reglas.*
Reglas de Texto	Ctrl + /	*Muestra o esconde las reglas de texto.*	Grilla: Mostrar	Alt + Ctrl + G	*Muestra o esconde las grillas.*
Grilla: Atraer a Grilla	Alt+Shift+Ctrl+G	*Atrae los objetos hacia la más cercana coordenada de grilla.*	Guías: Mostrar	Ctrl + ;	*Muestra o esconde las líneas no imprimibles o los objetos usados como alineación.*
Guías: Atraer a Guías	Shift + Ctrl + ;	*Atrae los objetos cercanos a una guía.*	Atraer a Punto	Ctrl + '	*Atrae los objetos al próximo objeto.*

MENÚ MODIFICAR

FUNCIÓN	TECLAS	DESCRIPCIÓN	FUNCIÓN	TECLAS	DESCRIPCIÓN
Transformar: Escalar	Ctrl + F10	*Reduce o amplia los objetos seleccionados.*	Transformar: Rotar	Ctrl + F13	*Rota los objetos seleccionados alrededor de un punto fijo.*
Transformar: Distorsionar	Ctrl + F11	*Distorsiona la forma de un objeto en un ángulo oblicuo.*	Transformar otra vez	Ctrl + ,	*Repite la transformación previa.*
Acomodar: Llevar al frente	Shift + Ctrl + FA	*Lleva al objeto seleccionado al frente de la capa activa*	Acomodar: Mover delante	Ctrl + FA	*Mueve el objeto seleccionado un nivel superior.*
Acomodar: Enviar al fondo	Shift + Ctrl + FW	*Envía el objeto seleccionado al fondo de la capa activa.*	Alinear: Superior	Alt + Ctrl + 4	*Alinea el objeto seleccionado al borde superior del objeto más alto.*
Alinear: Inferior	Alt + Ctrl + 6	*Alinea el objeto seleccionado al borde inferior del objetos más bajo.*	Alinear: Centrado Horiz.	Alt + Ctrl + 5	*Alinea los objetos seleccionados a su centro horizontal.*
Alinear: Centrado Vert.	Alt + Ctrl + 2	*Alinea los objetos seleccionados a su centro vertical.*	Alinear: Izquierda	Alt + Ctrl + 1	*Alinea los objetos seleccionados al extremo izquierdo más lejano.*
Alinear: Derecha	Alt + Ctrl + 3	*Alinea los objetos seleccionados al extremo derecho más lejano.*	Alinear otra vez	Alt + Shift + Ctrl + A	*Repite una alineación utilizando los parámetros del Pan.*

FA = Flecha Arriba
FW = Flecha Abajo

▸ **DIRECTOR:** BERNARDO ROCA REY MIRÓ QUESADA ▸ **EDITORA:** FRANCA CAVASSA ▸ **EDITORA ADJUNTA:** MELISA OSORES ▸ **DESARROLLO:** PEDRO LÉVANO ▸ **GERENTE COMERCIAL:** AUGUSTO TOWSEND ▸ **GERENTE DE PRODUCTO:** RENZO MARIÁTEGUI ▸ **JEFE DE PRODUCTO:** PAOLA CORNEJO ▸ **COORDINACIÓN:** DORA NIQUEN ▸ **EDITORA DE DISEÑO:** CLAUDIA BURGA-CISNEROS ▸ **DISEÑO:** VERUZKA NORIEGA ▸ **DIAGRAMACIÓN:** GERARDO CRISTÓBAL ▸ **EDICIÓN, PREPRENSA E IMPRESIÓN:** EMPRESA EDITORA EL COMERCIO S.A., PERÚ, AÑO 2004